Abril
R$ 8,95
Ano 6
Nº 288
15/9/2005

GAME • VIRE DETETIVE JUNTO COM OS ANIMANIACS

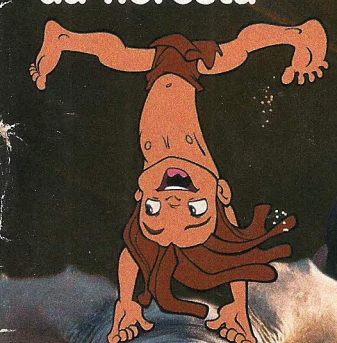
RECREIO

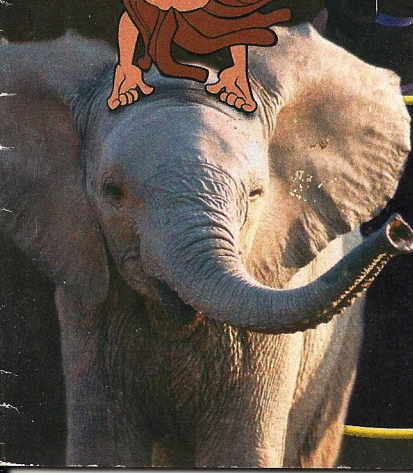
ELE É O CARA!

Conheça Action Man, o novo herói da TV, que é fera em esportes radicais e enfrenta vilões cibernéticos

GRÁTIS
MAX HOBOTS
Nada pode deter o robô TEO-17

QUADRINHOS
Tarzan imita todos os bichos da floresta





É O MAIOR!
O que o elefante tem de grande, ele tem de legal

www.RECREIONLINE.com.br

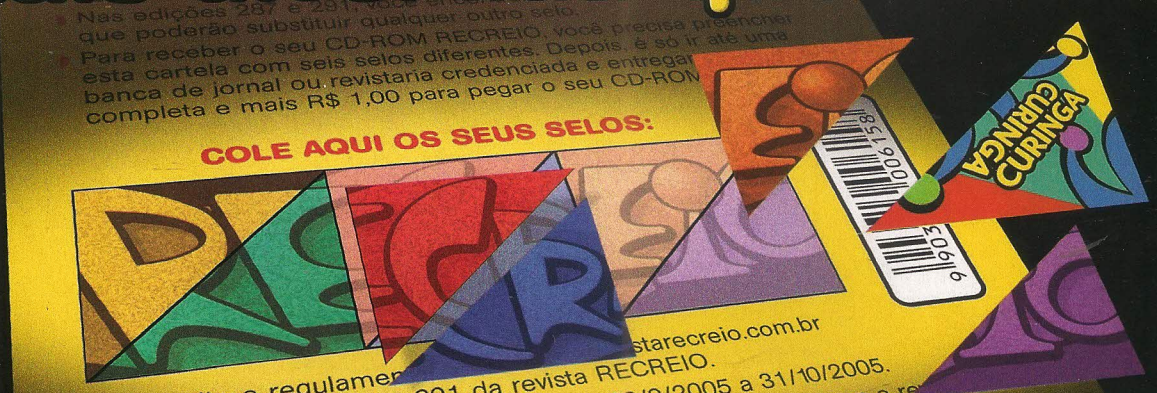
ISSN 1517-7467
00288
9 771517 746002

Recorte este selo e cole na sua cartela

RECREIO

VIROU CD-ROM

É a promoção mais divertida que existe



Garanta o seu CD-ROM exclusivo da RECREIO!

Com o CD-ROM RECREIO vai ficar fácil fazer pesquisas na sua revista favorita! É só digitar uma palavra-chave para encontrar material para seus trabalhos escolares, curiosidades, informações sobre ciência, história, espaço e muito mais. E você pode imprimir o que quiser.

Para participar é só ler RECREIO

A mecânica é simples: você deve colar 6 selos diferentes nos 6 espaços coloridos da cartela que saiu nas edições 284 e 285 da RECREIO. Cada edição, a partir da 284 e até a 294, trará na capa um selo para ser colado na sua cor correspondente na cartela. Com a cartela completa com 6 selos + R$ 1,00 dirija-se até uma banca de jornal credenciada para levar o seu CD-ROM RECREIO. Caso você tenha perdido algum selo, não se preocupe, duas edições trarão selos curinga que podem substituir qualquer outro selo da cartela. As edições que trarão os curingas serão a 287 e 291. Consulte regulamento completo no site **www.revistarecreio.com.br**

RECREIO

Toda quinta, nas bancas

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

6 TESTE — **Você se liga na moda?**
O que seu jeito de vestir diz de você.

8 NA TV — **Esporte e aventura**
Confira no novo desenho Action Man.

12 BICHOS — **Tamanho é documento**
Saiba mais sobre os elefantes.

15 FAZENDO ARTE — **Camiseta exclusiva**
Faça uma para você.

16 GAMES — **Animaniacs viram detetives**
Ajude o trio a resolver um mistério.

18 NATUREZA — **Caixa bem bolada**
Para que serve a casca dos alimentos.

20 MÃO NA MASSA — **Com casca e tudo**
Prepare receitas que levam casca.

21 COMO FUNCIONA — **Código listrado**
Veja como funciona o código de barras.

22 PASSATEMPO — **Cadê?**

25 ERA UMA VEZ — **Sonhei**
Uma poesia de Tatiana Belinky.

27 ESCOLA — **Está combinado**
Descubra por que existem as regras.

29 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO — **Fique de olho**
Encontre as peças de um antigo escudo.

39 PASSATEMPO — **Enigma**
Ajude o carteiro da floresta.

40 CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**
Mande sua foto, desenho ou sugestão

42 TIRINHAS — **Para rir**

CAPA: DIVULGAÇÃO/© DISNEY (TARZAN)/ GETTY IMAGES (ELEFANTE)

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

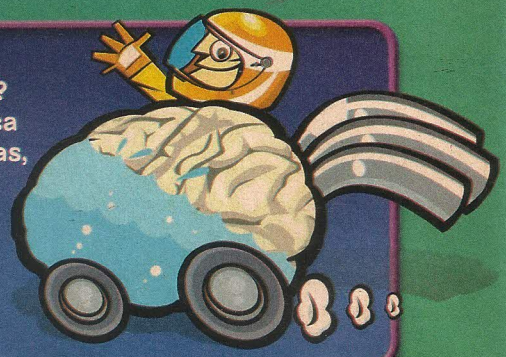
POR QUE AS ESTRELAS TÊM LUZ PRÓPRIA?

Rodrigo Ramos Paschoaletto, 9 anos
Mogi Guaçu – SP

Perto do centro de uma estrela, a temperatura é muito alta (no Sol, por exemplo, ela é de 15 milhões de graus) e isso faz com que o gás hidrogênio que existe nela se transforme em hélio. Essa reação gera energia que aparece, em sua maior parte, sob a forma de luz.

VOCÊ SABIA QUE...

O cérebro humano pesa 1 quilo e meio e 85% desse peso é água? O restante é um conjunto de cerca de 100 bilhões de células nervosas, que formam mais de 100 trilhões de circuitos, ligados ao corpo por uma rede de nervos com 75 mil metros de extensão, que transmitem dados a 400 quilômetros por hora.



QUE CORES O CACHORRO, O GATO, A FORMIGA E O PEIXE ENXERGAM?

João Paulo Hummel Mota
Por e-mail

Não se sabe exatamente como os animais enxergam. Os cientistas encontraram nos olhos dos cães células que percebem tons de azul, violeta e amarelo. Os gatos provavelmente enxergam azul e amarelo. As formigas já estudadas vêem a luz ultravioleta e o verde. Em relação aos peixes, há mais de 25 mil espécies e a forma como cada uma vê deve variar. Algumas têm células capazes de identificar cores, mas talvez só enxerguem contrastes de claro e escuro. Como certos peixes mudam de cor para demonstrar agressividade ou se camuflar, os cientistas supõem que são capazes de identificar cores.

COMO E POR QUEM FOI FEITO O CRISTO REDENTOR?

Bruno Reis dos Santos, 10 anos
Campo Grande – MS

O projeto da estátua é do engenheiro Heitor da Silva Costa e seus desenhos foram enviados à França, onde o polonês Paul Landowski esculpiu o Cristo. Quando as peças chegaram aqui, foram transportadas por trem e montadas na montanha. A inauguração aconteceu na noite de 12 de outubro de 1931. Nessa data, o inventor do telégrafo sem fio, o italiano Guglielmo Marconi, acendeu as luzes do Cristo de lá da Itália. O Cristo é uma das maiores estátuas do mundo. Ele tem 1.145 toneladas de pedra e cimento, mede 38 metros de altura e 30 metros de uma mão até a outra.

O QUE SIGNIFICA SISTEMA RH?

Fernanda Pereira Borge
Aciúna – ES

É o segundo grupo sangüíneo mais importante, depois do sistema chamado ABO. O RH é um gene que fica nos glóbulos vermelhos do sangue. Quem herda dos pais o gene RH é chamado RH positivo e desse grupo fazem parte 85% da população mundial. Quem não tem é chamado RH negativo.

Ilustrações ▸ **STEFAN**

CONSULTORIA: ANTONIO MÁRIO MAGALHÃES (professor do Instituto de Astronomia, Geofísica e Ciências Atmosféricas da USP), NADIA BOSCARDIN BORGHETTI (bióloga do Grupo Integrado de Aqüicultura e Estudos Ambientais da UFPR e autora do livro "Aqüífero Guarani"), ANTONIO OSTRENSKY (professor do Grupo Integrado de Aqüicultura e Estudos Ambientais da UFPR), REGINALDO CONSTANTINO (zoólogo do Instituto de Ciências Biológicas da UnB), CLARISSA NICIPORCIUKAS (veterinária da USP e da Clínica Vet Shop), ANA LÚCIA GABAS (professora da Faculdade de Zootecnia e Engenharia de Alimentos da USP) e FERNANDO GIBRAN (pesquisador do Cebimar/USP).

POR QUE O SAL SE ACUMULA NO MAR E NÃO NOS RIOS?

Nicollas M. Ferreira, 11 anos
Por e-mail

A água dos rios também contém sais minerais, mas em menor quantidade. Os oceanos recebem muito mais sais dissolvidos e praticamente todos os minerais conhecidos são encontrados no mar. Esse material vem de substâncias liberadas por erupções vulcânicas em terra e no mar e de rochas que se desgastam por ação da erosão, se dissolvem e são transportadas pelos rios ou pelas ondas.

TESTE

VOCÊ É

Descubra o que o seu jeito de vestir pode revelar sobre sua personalidade.

1 Nos desenhos, você curte mais o estilo:

- Da dupla Ami e Yumi.
- Do vaidoso Johnny Bravo.
- De Edna Moda, dos Incríveis.

2 Que tipo de mochila você prefere?

- Bem colorida e personalizada, com um chaveiro feito por você.
- Espaçosa, para guardar de tudo.
- Um modelo de uma marca legal e na sua cor favorita.

3 No shopping, você sempre pára em lojas de:

- Comida.
- Roupas e tênis.
- Games.

4 Ao escolher uma roupa para ir a uma festa, você se preocupa em:

- Não repetir nada do que usou em outra festa.
- Usar uma coisa diferente e bem descolada.
- Ir vestido como o resto da turma.

5 Os aparelhos para os dentes devem ser:

- Eficientes, para resolver o problema.
- Discretos, para não chamar a atenção.
- Coloridos, combinando com o visual da roupa.

6 Quando vai cortar o cabelo, você:

- Pede uma sugestão para o cabeleireiro.
- Já leva uma foto do corte que vai querer.
- Prefere manter o corte de sempre.

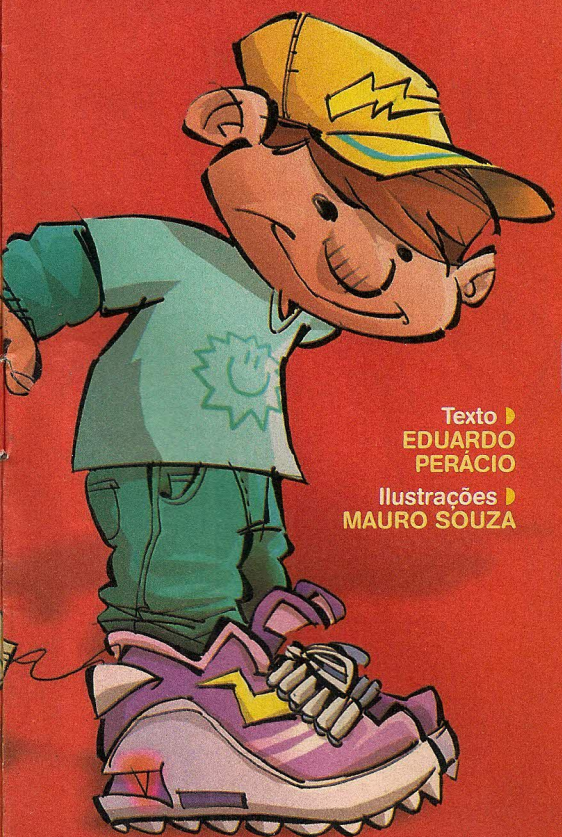
FASHION?

7 **Com que freqüência você pergunta aos seus amigos o que eles acham de sua roupa?**

- De vez em quando.
- Só quando usa uma roupa nova.
- Sempre, afinal é bom saber o que eles acham.

8 **Na hora de dormir, você:**

- Usa algo confortável.
- Escolhe um dos seus pijamas de verão ou inverno.
- Veste a primeira camiseta que encontra na gaveta.



Texto ▸ EDUARDO PERÁCIO

Ilustrações ▸ MAURO SOUZA

9 **O que não pode faltar na sua mala?**

- Seu game favorito.
- Uma roupa de festa, bonés diferentes e seu perfume.
- Camisetas coloridas.

10 **Na sua opinião, o calçado e o cinto:**

- Não podem chamar mais atenção do que a roupa.
- Têm de ser macios para não apertar.
- Têm de combinar.

11 **Quando compra um tênis, você prefere:**

- Escolher um simples para usar na escola e um mais legal para passear.
- Gastar toda a grana num modelo moderno.
- O mais adequado para o esporte que você pratica.

12 **Ao escolher uma roupa nova, você:**

- Procura novidades e experimenta muitas peças de modelos e cores diferentes.
- Escolhe coisas iguais às que você já tem porque vão ficar bem.
- Prefere levar peças que combinem bem com as suas outras roupas.

RESULTADO

Se marcou mais ☐

Você é expansivo, adora ficar na moda e curte saber que está chamando a atenção. Está sempre de olho nas vitrines, gosta de dar um toque diferente em suas roupas e de criar um estilo próprio. Só não saia comprando tudo o que vê e lembre-se de respeitar também o estilo dos outros.

Se marcou mais ◆

Você é discreto e gosta de se arrumar bem, principalmente em ocasiões especiais, mas não passa horas na frente do espelho e nem costuma comprar tudo o que vê pela frente. Se quiser, experimente inventar enfeites para suas roupas de vez em quando, sem perder seu estilo, é claro.

Se marcou mais ○

Parece que você é do tipo prático e não liga muito para o que os outros pensam de seu visual. Escolhe as roupas mais confortáveis e não se preocupa tanto em fazer combinações. É legal ser despreocupado, mas você também pode se divertir inventando um estilo diferente de se vestir para ir a uma festa, por exemplo.

Texto ◗ JULIA MOIÓLI
Design ◗ ANDREA NALIATO

PURA ADRENALINA

Conheça a turma de esportistas que vai salvar o mundo em Action Man.

Alex Mann é um supercampeão de esportes de aventura. Ele viaja pelo mundo todo participando de competições incríveis e já ganhou vários troféus. Além disso, é superalto-astral e tem muitos fãs. O que pouca gente sabe é que, além de esportista, ele é um herói que faz o impossível para acabar com os planos dos vilões mais terríveis no desenho Action Man.

E essa missão não é nada fácil, pois a turma do mal é formada por vilões poderosos e criaturas mutantes. O grande rival de Alex nos esportes é Brandon Caine, que também se transforma em um adversário fora das competições esportivas. É que ele se alia ao Dr. X, um cientista humano com nervos cibernéticos. Dr. X, que é especializado em genética, está sempre combinando substâncias para criar seres aterrorizantes e toxinas mortais. O resultado é que em pouco tempo Brandon passa por mutações estranhas e vira uma criatura maligna.

Para encarar tantos desafios, Alex conta com o apoio de uma turma chamada Equipe Xtreme. Eles ajudam o herói em suas aventuras no fundo do mar, no céu ou em montanhas cobertas de neve, sempre usando equipamentos secretos e de última geração, como laptops e roupas invisíveis.

Juntos, formam um time que consegue se dar bem em atividades tão diferentes quanto escaladas, mergulhos, provas de moto, caiaque, jet ski e snowmobile.

E TEM MAIS

Você pode curtir aventuras radicais do herói Action Man também em DVD. No filme Action Man X Mission, o vilão Dr. X combinou o DNA de humanos com o de animais superpoderosos, como o tigre, e criou um exército do mal. E adivinhe quem vai salvar o mundo dessa enrascada. É claro que é o Action Man, junto com sua equipe!

O desenho
ACTION MAN
vai ao ar aos
sábados e domingos,
às 10h30.

PODER MÁXIMO

Alex consegue ser um campeão porque é muito dedicado aos treinos e conta com um poder especial. Com ele, o esportista se transforma em uma verdadeira máquina de ação sempre que percebe que algo ruim está para acontecer.

Sua adrenalina vai a mil e ele adquire habilidades mentais e físicas incríveis, como supervelocidade, e se torna o Action Man, um herói invencível!

Action Man sabe usar sua força, mas não conhece a origem desse poder. Para entender isso melhor, ele investiga seu passado e ainda vai acabar descobrindo que seu destino está mais ligado ao vilão Dr. X do que imagina. Se você curte mistério e ação, vale conferir esse novo herói radical da TV que vive em cenários fantásticos e cheios de desafios.

QUE TIPO DE ESPORTE

1 Em que aula você se inscreveria?
- Salto em altura.
- Vôlei.
- Natação.

2 É mais legal viajar de:
- Navio.
- Trem.
- Avião.

3 Qual dos filmes é mais divertido?
- Madagascar.
- Star Wars.
- Procurando Nemo.

4 Nos videogames, você é melhor em:
- Jogos de futebol.
- Simuladores de vôo.
- Duelos com piratas.

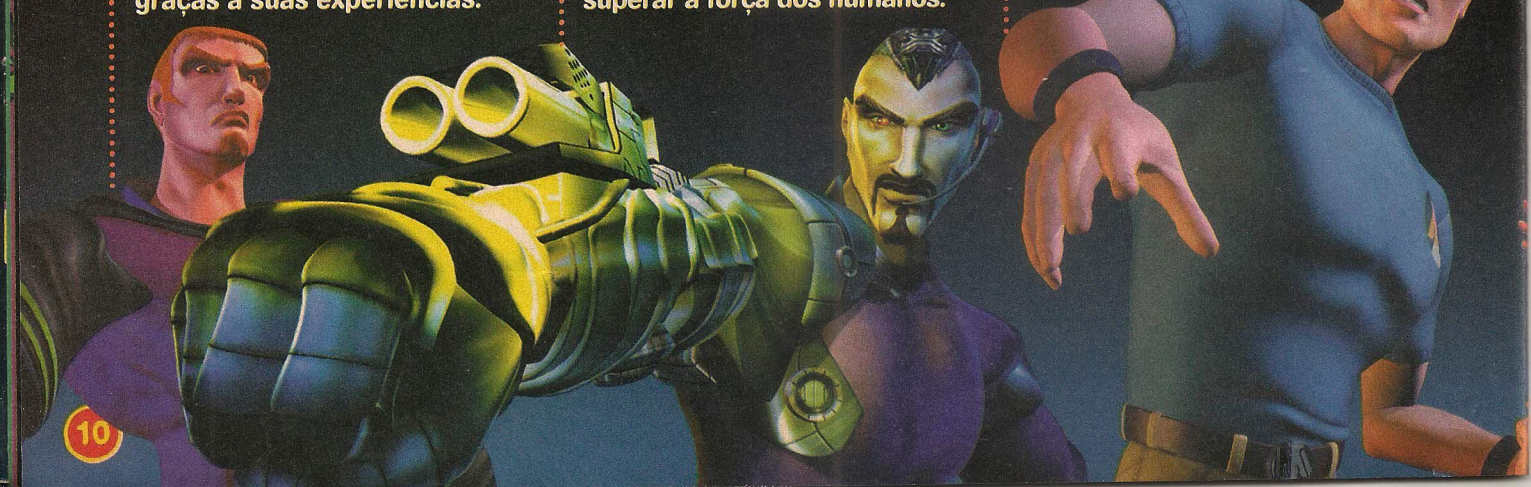
TURMA DO MAL

BRANDON CAINE
Apesar de também participar do circuito de Acceleration Games, ele sempre fica na segunda posição, pois perde para Alex. Aí acaba se unindo ao Dr. X, que promete torná-lo um atleta superpoderoso graças a suas experiências.

DR. X
O grande vilão é um cientista especializado em genética. Maluco e com o corpo todo modificado, ele é meio robô e vive tentando criar seres superpoderosos para controlar o planeta e superar a força dos humanos.

EQUIPE XTREME

ALEX MANN
Ele é um campeão de esportes radicais e se transforma no herói Action Man, cheio de habilidades. Luta contra o maligno Dr. X, que quer dominar o mundo.



COMBINA COM VOCÊ?

5 Se pudesse escolher um superpoder, você gostaria de:
- Voar como o Super-Homem.
- Mergulhar como o Aquaman.
- Correr como o Flecha.

6 Você acharia legal morar em:
- Uma caverna.
- Um barco.
- Uma cabana.

7 Qual destas aventuras você mais sonha realizar?
- Nadar com tubarões.
- Saltar de asa-delta.
- Participar de um rali pelo deserto.

8 Quando crescer, você curtiria mais ser:
- Um astronauta.
- Um mergulhador.
- Um piloto de carros de corrida.

9 O assunto mais interessante para se estudar é:
- Os astros, planetas e satélites.
- As diferentes camadas da Terra.
- A vida nos oceanos.

10 Qual bicho você acha mais interessante?
- Polvo.
- Macaco.
- Águia.

RESULTADO

Se marcou mais ◆
Você não tem medo de altura, adora voar de avião e gostaria de passar as férias no espaço. Pode virar piloto ou pensar em esportes como vôo livre, skysurfing e pára-quedismo.

Se marcou mais ●
Você não precisa tirar os pés do chão para se divertir. Para radicalizar, pense em aprender atividades como mountain bike, exploração de cavernas e patinação.

Se marcou mais ★
Você até parece um peixe! Prefere se divertir na água e curtir a vida marinha. Adoraria mergulhar e praticar rafting. Aproveite o pique e vá treinando umas braçadas, sem descuidar da segurança.

DIVULGAÇÃO

RIKKI SINGH BAINES
Além de ser o mais velho, ele é o empresário da equipe e às vezes tem de dar uma de pai e controlar toda essa turma.

DESMOND GRINDER SINCLAIR
Amigão de Alex, incentivou o herói a participar dos jogos de aventura. É supercriativo e trabalha como piloto e mecânico. Por isso, a Equipe Xtreme não existiria sem ele.

FIDGET WILSON
A mais nova da turma, é como uma irmã para Alex e vive grudada nele. É a fotógrafa da equipe e não larga sua máquina por nada.

Texto ▸ NOÊMIA LOPES

TURMA DE PESO

Saiba mais sobre os elefantes e descubra como eles vivem e se comunicam na natureza.

Nada mais refrescante do que um bom banho! Principalmente para quem tem a pele sensível e vive em lugares quentes, como os elefantes. Esses animais passam horas brincando na água e usando a tromba como chuveiro.

Eles estão sempre viajando em busca de rios e lagos, pois bebem mais de 100 litros de água por dia e comem até 200 quilos de folhas e frutos. A dieta reforçada garante energia para longas caminhadas e força para arrancar galhos e árvores inteiras.

Os machos adultos vivem solitários, mas as fêmeas e os filhotes se reúnem em grupos, liderados pela elefanta mais velha, que decide a hora de o rebanho comer, descansar e viajar. Os adultos ficam em volta e protegem as crianças.

Quando nascem, os filhotes são indefesos e não sabem usar a tromba. Aos poucos, observando os mais velhos, aprendem a pegar seus alimentos.

Para viver bem em grupo, os elefantes desenvolveram várias formas de comunicação. Eles emitem mais de 70 tipos de sons. Alguns são tão agudos ou graves que nem são percebidos pelos humanos.

O curioso é que eles mudam seus sons de acordo com as condições do vento e do clima para conseguir dar avisos mesmo à distância. Eles fazem sons diferentes quando querem encontrar parceiros para o namoro, agrupar a turma para viajar ou avisar sobre algum perigo que se aproxima.

A **tromba** é forte, ágil e muito sensível. É usada para farejar, perceber o ambiente pelo tato e também para pegar objetos, beber água e tomar banho.

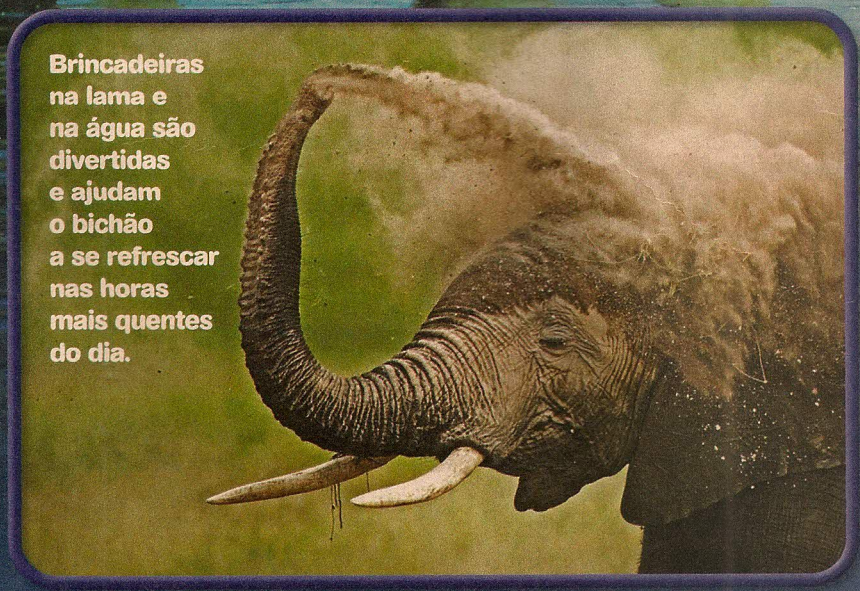
Ele usa os **dentes de marfim** para se defender, escavar em busca de água e erguer obstáculos. Dentro da boca tem outros dentes grandes como tijolos. Os elefantes mais velhos têm dentes mais sensíveis e preferem comidas macias, comuns em áreas úmidas.

Os **olhos** nas laterais permitem um ângulo de visão amplo.

As **orelhas** funcionam como uma espécie de ar-condicionado. Quando os elefantes as abanam nos dias de calor, o sangue da região é resfriado e, ao circular, ajuda a refrescar o resto do corpo.

Em algumas partes do corpo, a **pele** chega a 2,5 centímetros de espessura. Ela é grossa, mas sensível ao toque. Tanto que um elefante sente até mesmo o pouso de uma mosca.

As **patas** são curtas e fortes e os pés são redondos, com os dedos unidos em posição vertical. Por dentro da base, há uma espécie de almofada, que amortece o peso e facilita os movimentos em locais acidentados.



Brincadeiras na lama e na água são divertidas e ajudam o bichão a se refrescar nas horas mais quentes do dia.

FOTOS: BISMARTIN HARVEY/ CORBIS / STOCK PHOTOS

Novidades na selva

Ao estudar características genéticas de elefantes africanos, os cientistas descobriram que há duas espécies desses mamíferos na África: os *Loxodonta africana*, que moram no cerrado, e os *Loxodonta cyclotis*, que habitam florestas. Eles são quase iguais fisicamente, mas têm pequenas diferenças genéticas e por isso são considerados como animais de espécies diferentes.

BRONCAS E CARINHOS

Os movimentos são outra forma de trocar informações. Para brincar com os filhotes e incentivar seu desenvolvimento, os adultos se ajoelham. Quando ficam animados, correm de um lado para o outro. Já os mais jovens costumam se jogar sobre a vegetação e correr para se exercitar. Se estão bravos, agitam as orelhas e batem a tromba no chão.

Os toques com a tromba podem demonstrar carinho, amizade e até força, dependendo da situação. As mães elefantas, por exemplo, costumam empurrar de leve os filhotes para dar uma bronca quando eles fazem algo de errado.

Além de inteligência bem desenvolvida, esses bichos têm ótima memória. Mesmo depois de muito tempo longe, reconhecem companheiros de seu grupo. E em experiências científicas, foram capazes de reconhecer palavras que tinham ouvido anos antes.

CONSULTORIA: LEANDRO BASILE (veterinário do Parque Zoológico do Rio Grande do Sul) e RENATO PETRY LEAL (biólogo da Fundação Zoobotânica do Rio Grande do Sul).

ELES SÃO DIFERENTES

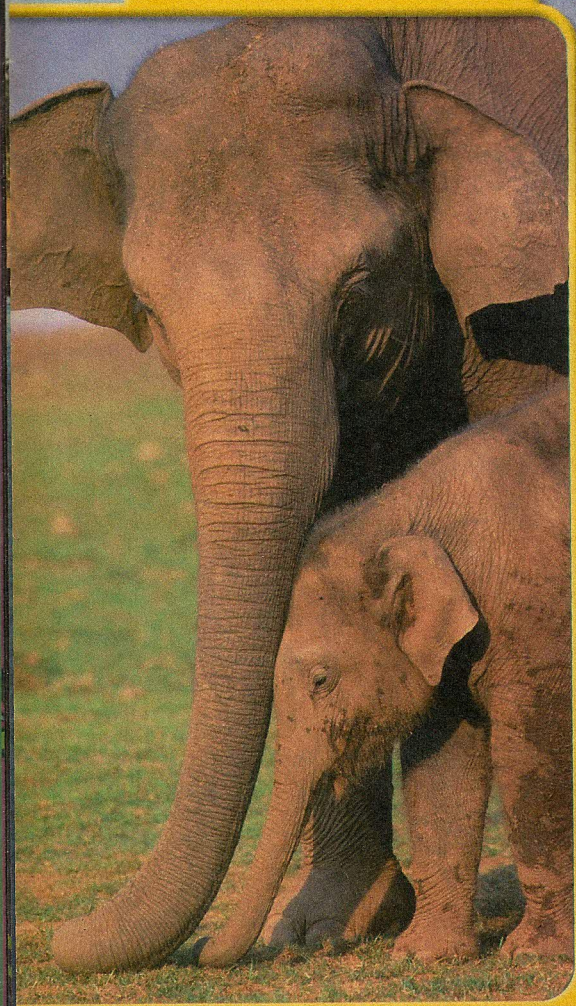


FOTO: GETTY IMAGES

Elefante asiático

Altura
até 3 metros.
Peso
entre 3 e 5 toneladas.
Tempo de vida
até 50 anos.
Gestação
de 20 a 22 meses.
Onde vive
nas florestas tropicais da Índia e do Nepal.
Características
orelhas e tromba menores que as do africano, costas arredondadas e apenas os machos têm dentes de marfim.

Elefante africano

Altura
até 4 metros.
Peso
até 6 toneladas.
Tempo de vida
até 70 anos.
Gestação
cerca de 22 meses.
Onde vive
no Quênia, Zimbábue, Tanzânia, Uganda, República Democrática do Congo e África do Sul.
Características
orelhas e tromba maiores que as do asiático, costas inclinadas e pele amassada. Machos e fêmeas têm dentes de marfim.

FOTO: WOLFE, ART / GETTY IMAGES

Junte tecidos coloridos e faça uma camiseta exclusiva.

INVENTE MODA

Você vai precisar de:

- 1 camiseta
- canetas para tecido
- pedaços de tecidos
- cola para tecido
- cola com glitter

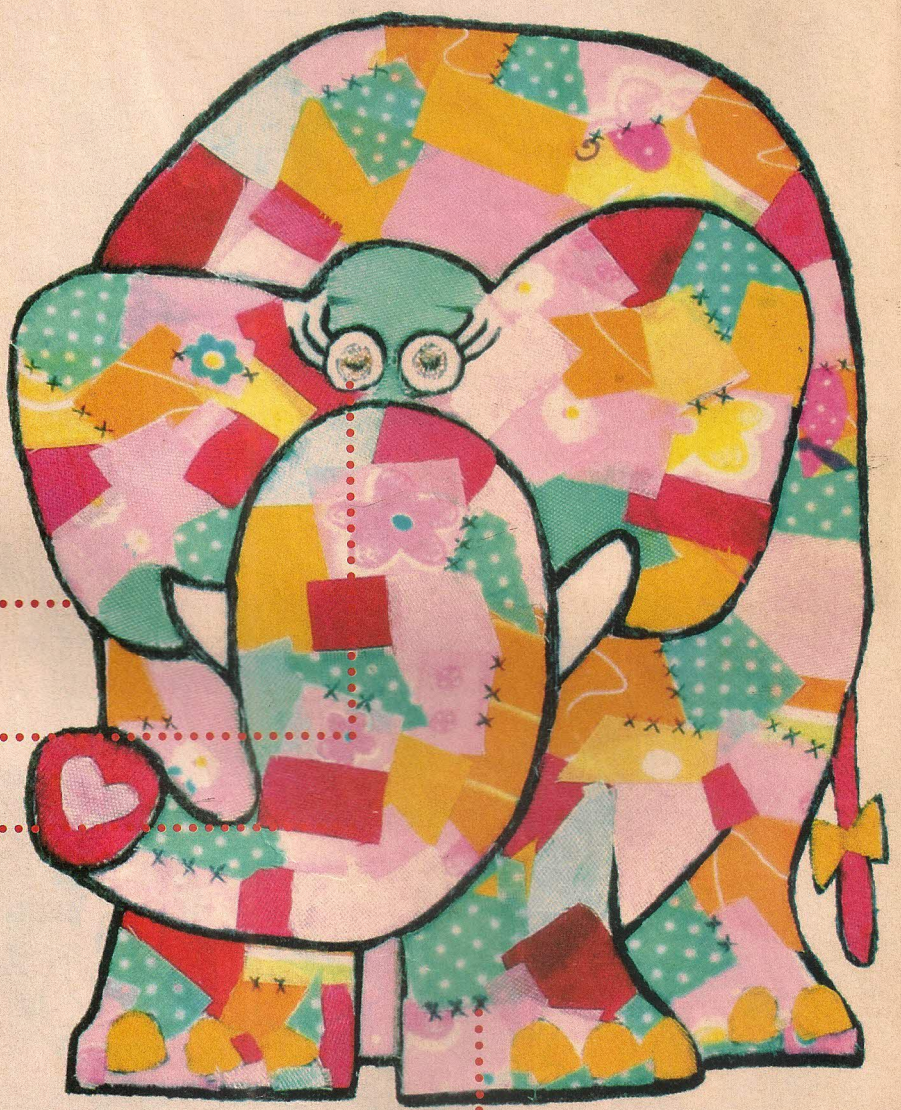
Em uma folha de papel, faça um desenho grande ou copie uma figura para usar como molde. Coloque o desenho por dentro da camiseta e copie, traçando de leve com um lápis. Reforce o traço com a **caneta para tecidos**, deixando o contorno grosso.

Para os olhos, use cola com **glitter** ou canetas coloridas para tecido.

Escolha **tecidos** de cores e estampas que combinem e corte pequenos retângulos. Cole até cobrir a figura.

Para colar os retalhos perto das bordas, primeiro, marque os pedaços de tecido com a caneta, seguindo o contorno do desenho. Depois corte na marca feita e cole.

Se quiser um efeito suave, escolha tecidos de duas cores apenas ou tons parecidos.



Depois de preencher todo o desenho, você pode **finalizar** fazendo pequenos "x" com a caneta, dando a idéia de costura.

Para imprimir o molde do elefante, acesse o site www.RECREIOTEEN.com.br

FOTO: LEO FELTRAN

Texto ▸ THIAGO PARINJANI

Resolva um mistério em Animaniacs: The Great Edgar Hunt.

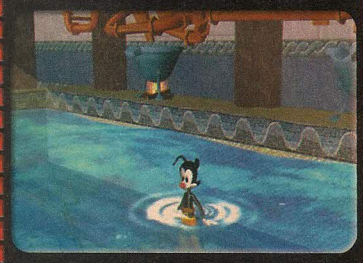
DETETIVES MALUCOS

O clima está agitado nos estúdios Warner Bros, a casa dos Animaniacs. Todos estão empolgados com a entrega dos prêmios Edgar, mas um picareta disfarçado de diretor de cinema roubou os troféus.

Os melhores agentes do FBI, da CIA e da Scotland Yard não têm pistas para solucionar o caso e então entra em ação o destemido time de malucos composto por Wakko, Yakko e Dot. Começa aí sua aventura no jogo Animaniacs: The Great Edgar Hunt, lançado para GameCube, Xbox e Playstation 2. Você explora cidades cenográficas desafiadoras, com vulcões, castelos e selvas, comandando um personagem por vez e usando as habilidades de cada um. Yakko é o mais forte, Wakko pula alto e Dot é muito rápida.

Fique esperto para não ser atingido por pedras, flechas e outros itens que reduzem sua vitalidade. Entre em ação antes que o vilão derreta os troféus e use o dinheiro para lançar mais um filme sem graça!

Para manter seu equilíbrio, deixe o cursor laranja bem no meio da barra.



Não tenha medo de entrar na água: os três Animaniacs são anfíbios.

No Wild West Set, fique atento: as flechas vêm de onde você menos espera.

Evite a lava, junte as letras que formam o nome ANIMANIACS e ganhe vidas.

Monte no cavalo para se locomover com maior agilidade nesta fase.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

MAX ROBITS

Entre e controle o seu

EDITORA Abril

Todos os MAXROBITS precisam de comandantes. Semana que vem chega o Teo Gogh.

Patrocínio:

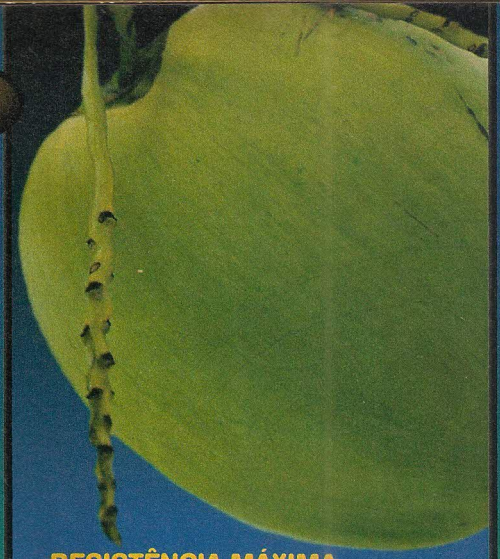
MINI SCHIN

Semana que vem você recebe o Teo Gogh, o único comandante do robô TEO 17. Sua tropa não pode ficar sem esse gênio da robótica.

RECREIO

Toda quinta, nas bancas.

FRUTA-DO-CONDE
A casca toda coberta por escamas sustenta o miolo da fruta. Por isso é impossível separar uma parte da outra.

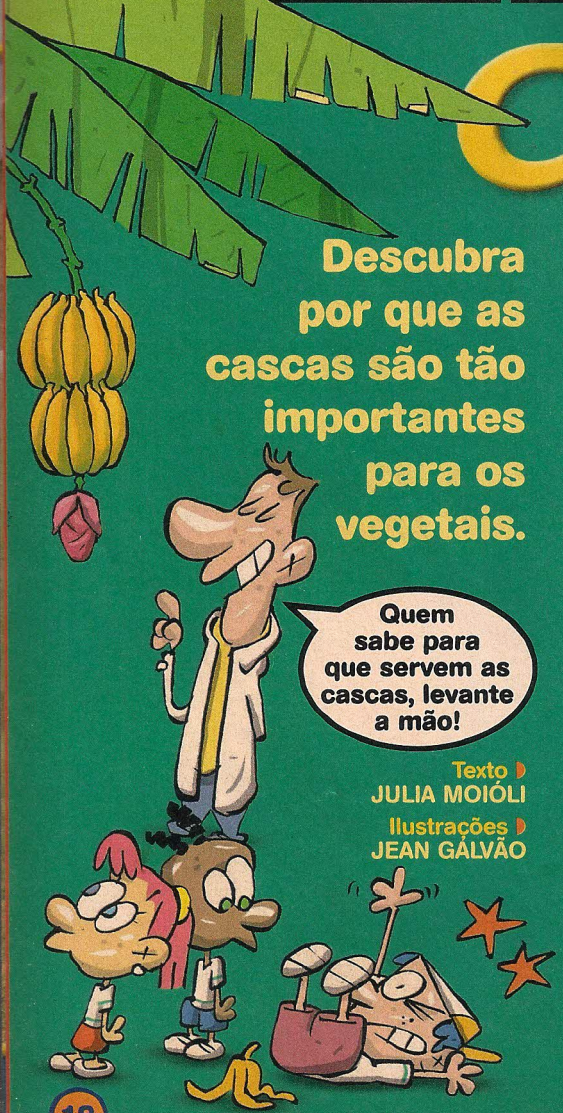


RESISTÊNCIA MÁXIMA
Muitos coqueiros crescem em praias e a casca verde do coco é forte para resistir a quedas e impermeável para que água salgada não estrague a semente, que fica junto da parte branca do fruto.

QUASE INVISÍVEL
O morango é coberto por uma película fina que parece nem existir porque tem a mesma textura e cor da parte de dentro. Ela protege a fruta da umidade e de microorganismos.

CAIXAS PR

Descubra por que as cascas são tão importantes para os vegetais.



Texto
JULIA MOIÓLI
Ilustrações
JEAN GALVÃO

Já viu embalagem mais perfeita do que a casca de banana? Esse tipo de embrulho serve para defender a fruta do calor, da chuva, do vento e de invasores, como pássaros e insetos.

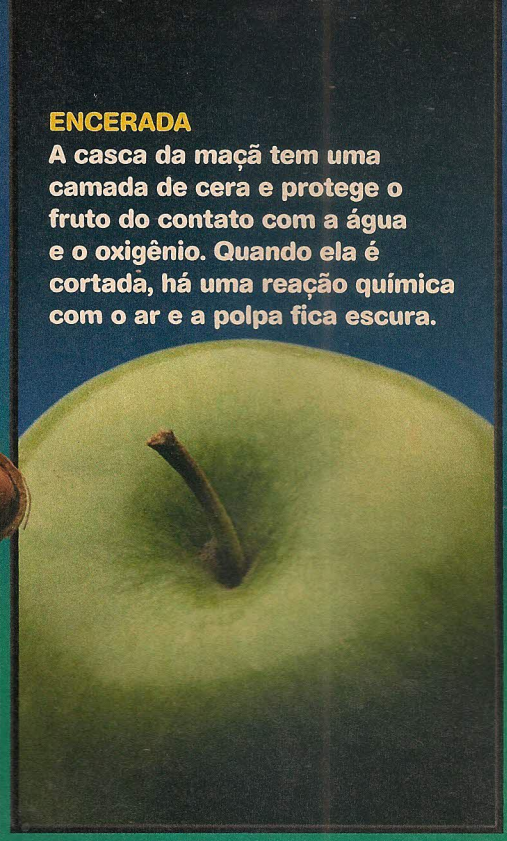
As cascas surgem logo após o nascimento das sementes da planta. Quando a semente começa a se formar, a fruta se desenvolve ao redor dela para protegê-la.

A casca que cobre a fruta pode ser fininha e delicada, como a do tomate, ou grossa, como a da banana. Tudo depende do tipo de sustentação e proteção de que o vegetal precisa.

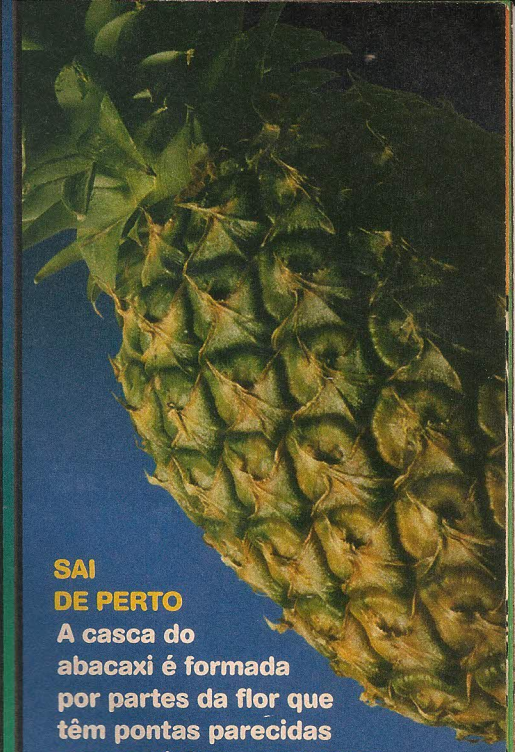
A textura também varia. A casca do abacaxi, por exemplo, é grossa e áspera, porque a fruta é sensível. Já a do kiwi é coberta de pelinhos, o que impede que insetos depositem seus ovos ali, de onde sairiam larvas que atacariam a fruta.

Enquanto a casca está em formação, a fruta costuma ser dura e quase impermeável, ou seja, não permite a passagem de água. Nesse estágio, geralmente, a fruta é verde ou branca e tem gosto ruim. À medida que a fruta amadurece, a casca vai ficando colorida e mais macia.

SOB ENCOMENDA
A casca do amendoim tem o tamanho e a forma ideais para envolver as sementes. Ela é fina e fácil de quebrar, pois a planta tem de liberar suas sementes para se reproduzir.



ENCERADA
A casca da maçã tem uma camada de cera e protege o fruto do contato com a água e o oxigênio. Quando ela é cortada, há uma reação química com o ar e a polpa fica escura.



SAI DE PERTO
A casca do abacaxi é formada por partes da flor que têm pontas parecidas com espinhos e protegem a parte macia do fruto.

OTETORAS

CONSULTORIA: DALVA LUIZ DE QUEIROZ SANTANA (pesquisadora da Embrapa Florestas), GETÚLIO CUNHA (pesquisador da Embrapa Mandioca e Fruticultura Tropical), JOSÉ ARMANDO JÚNIOR (biólogo e professor de farmacobotânica da Faculdade de Medicina do ABC) e SILVIO JOSÉ FERREIRA DE SOUZA (professor do Departamento de Engenharia e Tecnologia de Alimentos da UNESP / Campus de São José do Rio Preto).

O RITMO DA NATUREZA

A casca colorida e o aroma de fruta madura atraem pássaros, insetos e morcegos. Eles se alimentam da planta e ajudam a espalhar as sementes para que novas mudas possam se formar.

Às vezes, as sementes se soltam quando a fruta madura cai e a casca se abre. Às vezes, o fruto amadurece na planta, a casca seca e se abre, lançando as sementes no chão. Daí, elas são carregadas por animais para outros lugares. Assim, novas plantas nascem e tudo começa de novo na natureza.

À PROVA D'ÁGUA

Você vai precisar de:

- 2 **limões**
- 2 **copos grandes** com **água**

1. Peça a um adulto que tire a casca de um dos limões.
2. Coloque o limão com casca no copo com água e observe. Coloque o limão descascado no outro copo.

O QUE ACONTECE:
A casca cobre a fruta, impedindo a entrada da água. Quando ela é retirada, a água penetra, deixando o limão mais pesado, por isso ele afunda.

VOCÊ SABIA QUE...

- Muitas cascas têm sais minerais, vitaminas e fibras, que fazem bem à saúde?
- Antes de comer qualquer alimento com casca, é preciso lavá-lo bem? A casca fica em contato direto com o meio ambiente e com a sujeira também. Às vezes, é preciso ferver as cascas para que possam ser usadas. Nesse caso, peça ajuda a seus pais.

MÃO NA MASSA

Confira receitas de algumas delícias para comer com casca e tudo.

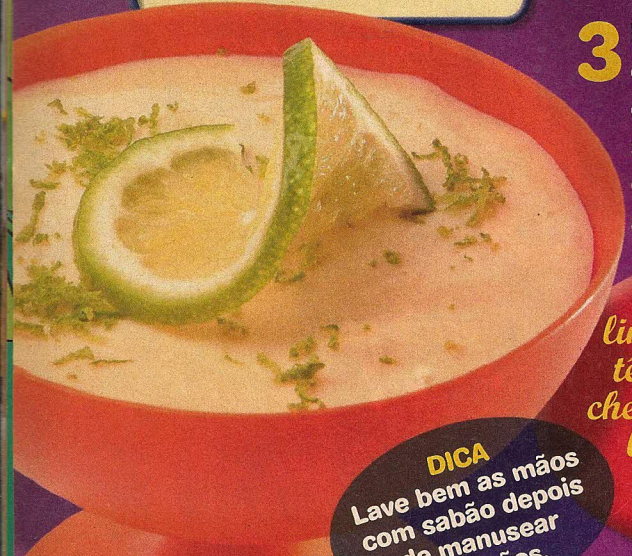
LANCHE RÁPIDO

MUSSE DE LIMÃO

Você vai precisar de:

- 1 lata de **creme de leite**
- 1 lata de **leite condensado**
- meio copo de **suco de limão**
- 1 pacote de **gelatina sem sabor**

1. Lave muito bem um limão, seque-o e, com um ralador, raspe um pouco da casca e guarde em um prato.
2. Dissolva a gelatina em um copo de água e aqueça a mistura no microondas por 15 segundos.
3. Bata a gelatina, o leite condensado, o creme de leite e o suco no liquidificador e leve ao congelador até endurecer.



DICA
Lave bem as mãos com sabão depois de manusear os limões.

Cascas de limão e de laranja têm muito sabor e cheiro da fruta e são legais para dar gosto e aroma às receitas.

BATATA ESPECIAL

Você vai precisar de:

- 2 **batatas** médias
- **requeijão**
- **salame**
- **azeitonas**
- **queijo cheddar** ralado

1. Lave bem as batatas e esfregue a casca. Asse-as no microondas por 3 minutos. Vire-as com cuidado e asse-as por mais 3 minutos.
2. Peça a ajuda de um adulto para tirar as batatas do forno e colocar em um prato frio. Faça um corte na parte de cima com uma faca sem ponta.
3. Recheie com requeijão e cubra com pedaços de salame, azeitonas e cheddar.

A casca da batata é gostosa. Além disso, se você assar ou cozinhar a batata com casca, vai preservar melhor os nutrientes do alimento.

FOTOS: LEO FELTRAN

COMO FUNCIONA

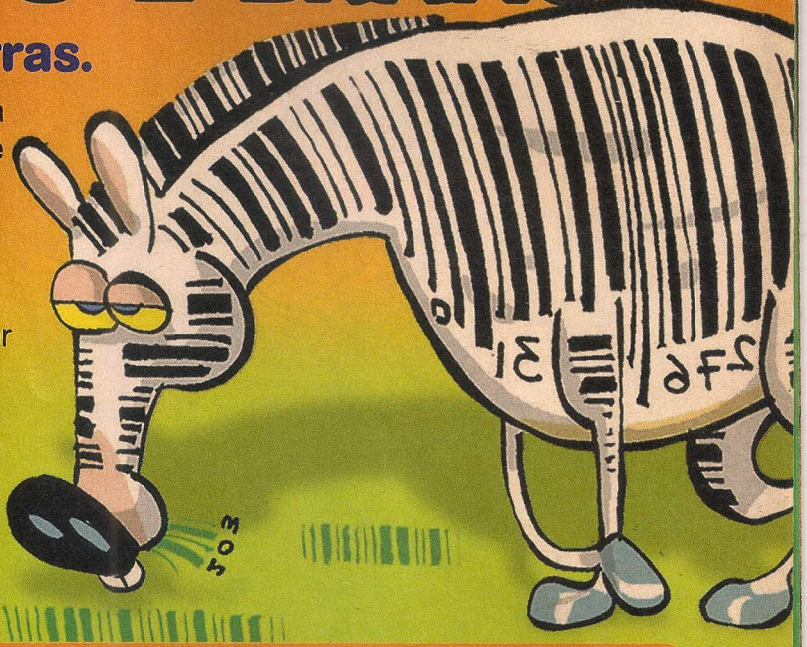
Ilustração ▸ JEAN GALVÃO
Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA

SEGREDO EM PRETO-E-BRANCO

Entenda o código de barras.

Já reparou como a máquina registradora do supermercado sabe direitinho tudo o que a gente compra? Isso só é possível porque existe o código de barras, o conjunto de linhas pretas e brancas das embalagens.

As linhas do código representam os números que estão abaixo delas. Um scanner lê as barras e o computador compara os números com uma tabela em seu programa. Cada conjunto de barras corresponde a um número que identifica o produto. Do mesmo jeito que não há duas pessoas com o mesmo número de RG, não existem dois produtos diferentes com o mesmo código.



O SEGREDO DAS BARRAS

Cada número do código de barras é representado por um conjunto de sete barras que podem ser pretas ou brancas. As barras mais grossas, tanto pretas como brancas, são na verdade um conjunto de várias barras da mesma cor. A combinação das sete barras corresponde a um determinado número em uma tabela especial. No destaque, por exemplo, as barras identificam o número 6.

AVISO
As três primeiras barras à esquerda, duas pretas e uma branca, são chamadas de barras de sinalização porque avisam o scanner de que a leitura vai começar.

O PAÍS
Os três primeiros números indicam o país de origem do produto. O código do Brasil é 789 e o dos Estados Unidos é 00-13. Para as revistas há um número exclusivo que é 977. Veja na capa de RECREIO.

O FABRICANTE
Esta seqüência de números identifica quem fez o produto. Eles são fornecidos por uma organização que cuida para não distribuir os mesmos números para empresas diferentes.

DIVISÃO
Cinco barras compridas (três brancas e duas pretas) dividem o código em duas metades.

O QUE É ISTO?
Estes cinco números identificam o tipo, o tamanho, o peso e a embalagem do produto. Um refrigerante em lata, por exemplo, tem uma seqüência de números diferente de uma garrafa.

CONFERINDO
Depois que o código é lido, o computador faz um cálculo e o resultado tem de ser igual ao último número da lista, chamado de dígito verificador. Isso confirma que a leitura foi correta.

PASSATEMPO

Cadê?

Ilustração › FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

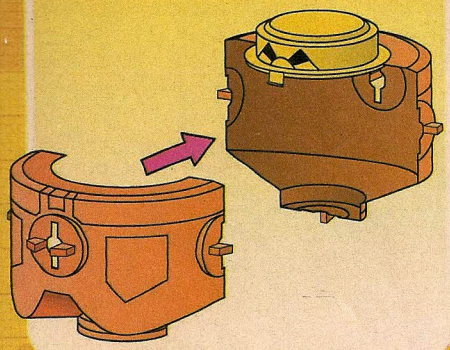
Entre sem fazer barulho no mundo dos sonhos do garoto e procure as figuras em destaque.

Resposta na página 42.

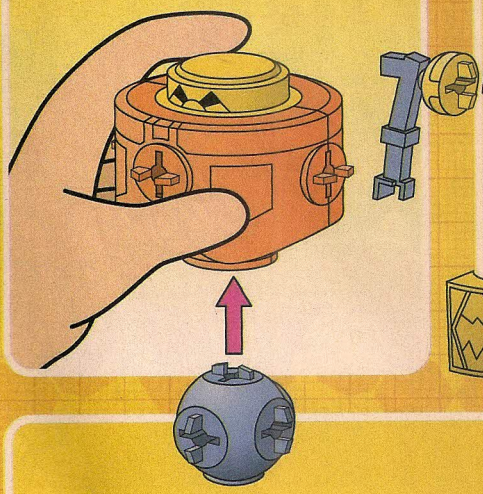
CAFÉ
CAFÉ
CAFÉ

Monte o TEO-17 e divirta-se!

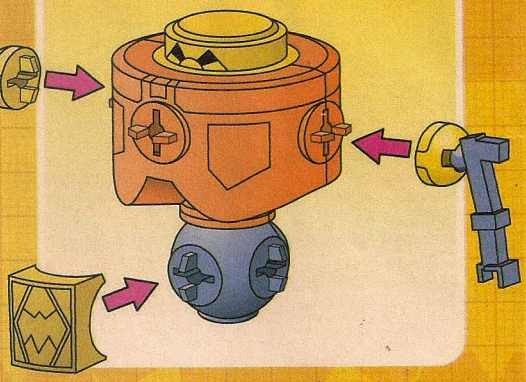
1 Comece juntando as duas partes principais do corpo do robô e segure com firmeza.



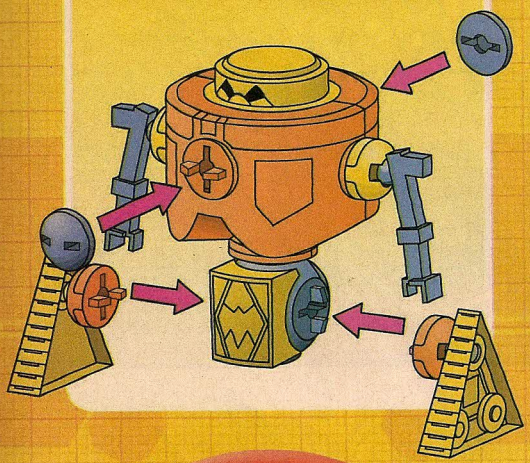
2 Encaixe a base na parte de baixo para fixar o corpo.



3 Encaixe os braços como indicado e prenda o escudo.



4 Encaixe os botões e as pernas como na figura.



Seu robô está pronto para receber o TEO, que vem na próxima RECREIO.

Veja o filme da montagem do robô TEO-17 e confira jogos e outras novidades MAXROBITS no site

www.RECREIONLINE.com.br

Misture o TEO-17 com os MAXROBITS e ROBITS que você já tem e invente novos robôs.

MAX ROBITS

FOTO: LEO FELTRAN

Texto ▸ TATIANA BELINKY*
Ilustração ▸ BIRY

SONHEI

Quando eu era pequenina,
Me chamavam Taniucha
E me contavam meus pais
Contos de fada e de bruxa.

Eu os ouvia encantada
Fascinada e muito atenta:
Um só conto não bastava,
Eu queria uns cinqüenta!

Eu só queria escutar,
Fosse ela contada ou lida,
Uma história após a outra,
Cada qual a mais curtida!

Fossem histórias em prosa
Ou poemas em belos versos,
Quanto mais fantasiosos,
Mais coloridos, diversos!

Minha infância foi tão linda,
Toda ela enriquecida
Por humor, por aventura,
Por tanta emoção vivida.

Uma vida paralela,
Era a vida da Taniucha,
Que em seus sonhos, devaneios,
Sonhava ser... uma bruxa!

Porque bruxas têm poderes
Maiores do que os das fadas;
Podem fazer tantas coisas,
Pra crianças, interditadas!

Mas seu sonho de ser bruxa
Acabou quando a família
Veio ao Brasil e a Taniucha,
Oba! Conheceu a Emília!

* **TATIANA BELINKY** é fã da Emília e autora dos livros Bisaliques, Mentiras e Mentiras, Caldeirão de Poemas e de muitos outros.

MINI SCHIN

CARTOON NETWORK

Promoção Mini Schin invade seu quarto.

Divertido até a última gota.

Concorra a um quarto com TV, computador e decoração com produtos dos personagens do Cartoon Network.

Junte 6 rótulos de refrigerantes Mini Schin e responda: Qual o refrigerante que invade o seu quarto?

Envie as cartas com os rótulos para a caixa postal 21011, CEP 04556-970, identificando do lado de fora do envelope: menina ou menino. Confira o regulamento no site: www.minischin.com.br

DEXTER'S LABORATORY · COURAGE THE COWARDLY DOG · THE POWERPUFF GIRLS · JOHNNY BRAVO · CARTOON NETWORK

SCHINCARIOL GRUPO 100% BRASIL

www.minischin.com.br

TM & © Cartoon Network.

(s05)

C.A. CAIXA: Nº 6-0282/2005

ESTÁ TUDO COMBINADO!

Descubra por que é tão importante seguir regras.

Para jogar futebol, xadrez, videogame ou mesmo para brincar de pega-pega é preciso seguir algumas regras especiais, senão ninguém se entende.

Em casa, a gente também segue normas, que podem ser diferentes para cada família. Quando seus pais combinam a hora em que você deve voltar de um passeio, por exemplo, estão definindo uma regra.

A escola é outro lugar em que é preciso combinar um conjunto de regras para que todo mundo tenha seu espaço garantido, suas opiniões respeitadas e possa aproveitar as aulas.

Assim, se dois alunos ficam bagunçando ou batendo papo enquanto o professor explica a lição, acabam se prejudicando e ainda atrapalham os outros, que não conseguem acompanhar a aula.

É claro que isso não significa que você e seus amigos têm de ficar duros e mudos como estátuas quando estão na escola. Nada impede que você faça perguntas, troque idéias com os colegas e dê risada, desde que não prejudique ninguém.

Ou seja, as regras existem não só para que todos respeitem os outros, mas também para que todos sejam respeitados.

VOCÊ SABIA QUE...

- **Nem sempre existiram leis escritas, mas vários povos do passado estabeleciam regras para a vida em sociedade?**
- **Ao longo do tempo, as regras podem mudar? Se fica provado que elas não estão mais dando certo, o jeito é trocá-las por regras novas.**

Texto
CLÁUDIO FRAGATA

Ilustrações
CRIS EICH
& JEAN CLAUDE

VALE PARA TODOS

Às vezes, parece chato obedecer a normas, mas elas foram criadas para que as pessoas convivam melhor umas com as outras. Já pensou se, quando você quisesse estudar, um colega decidisse brincar e outro dançar? Seria impossível aprender.

As regras não são iguais em todos os lugares. É fácil perceber isso quando você muda de escola, por exemplo. Para fazer tudo certo é importante entender as regras de cada lugar e saber como funcionam.

Combine com seus professores e colegas um bate-papo sobre o assunto. Será que todos sabem quais as normas da escola? Pode ser legal estabelecer limites para a turma e combinar o que vai ser feito quando alguém não cumprir o combinado. Todos podem dar sugestões e devem cumprir o que ficar decidido. O que vale para um tem de valer para todos.

No mundo dos livros

Quando a gente lê uma história, nem sempre repara, mas até os heróis de contos de fadas têm de seguir regras. A Cinderela, por exemplo, sabia muito bem que precisava sair do baile antes da meia-noite porque depois disso o encantamento passaria. Já Chapeuzinho Vermelho foi avisada pela mãe de que não deveria atravessar a floresta quando fosse visitar a avó, caso contrário poderia encontrar com o lobo. A diferença entre uma história e a outra é que Cinderela obedeceu às regras e Chapeuzinho não.

Converse com a turma na classe e discutam como poderiam ser as histórias se elas tivessem agido de maneira diferente. Tentem também se lembrar de outros personagens que precisam seguir algum tipo de regra para alcançar seus objetivos.

PARA NÃO ERRAR NA ESCOLA

- **Saiba esperar sua vez.**
- **Respeite as opiniões diferentes da sua.**
- **Procure ajudar as outras pessoas.**
- **Seja gentil com colegas e professores.**

© EDGAR RICE BURROUGHS INC. E DISNEY

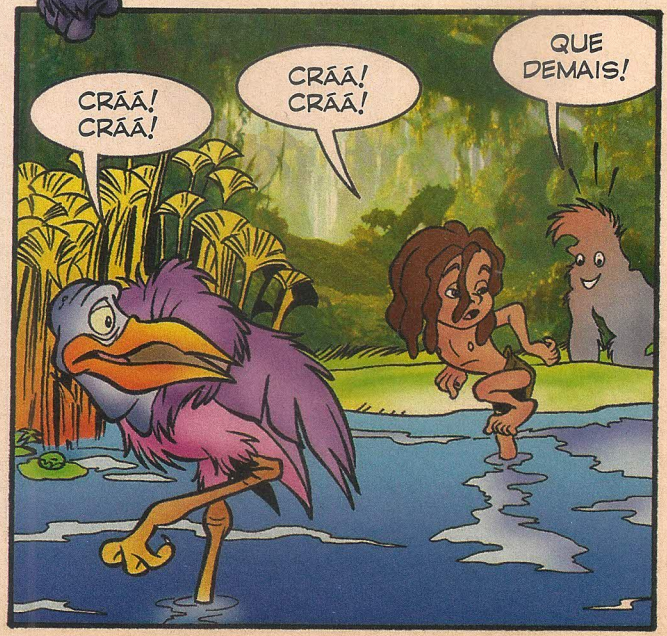
GOSTEI MUITO, TARZAN!
EU ACHEI ESQUISITO!

TERKA! ISSO NÃO É JEITO DE FALAR DO FILHO DA KALA!

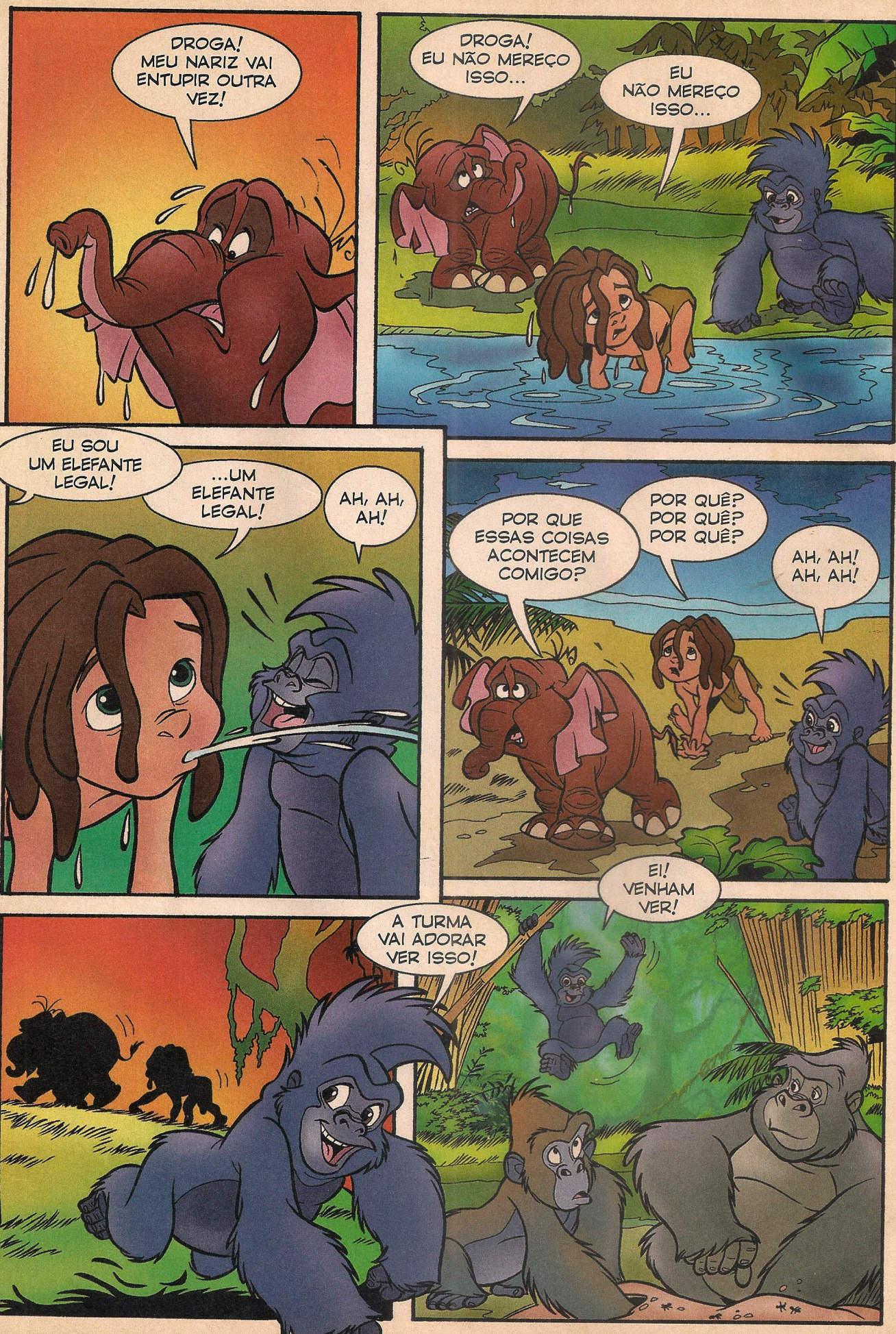
ELE ESTÁ SE ESFORÇANDO!

TALVEZ MINHA MÃE TENHA RAZÃO! VAMOS VER O QUE MAIS VOCÊ SABE FAZER!

IIH, IIH! AH, AAH!
IIH, IIH! AH, AAH!


CRÁÁ! CRÁÁ!
CRÁÁ! CRÁÁ!
QUE DEMAIS!

UUH! UUH! AAH! AAH!
UUH! AAH!
EI!
BRRR! TÁ GELADA!
OOOH! UUI! IAAU!
TCHÁÁÁÁ!


DROGA! MEU NARIZ VAI ENTUPIR OUTRA VEZ!
DROGA! EU NÃO MEREÇO ISSO...
EU NÃO MEREÇO ISSO...
EU SOU UM ELEFANTE LEGAL!
...UM ELEFANTE LEGAL!
AH, AH, AH!
POR QUE ESSAS COISAS ACONTECEM COMIGO?
POR QUÊ? POR QUÊ? POR QUÊ?
AH, AH! AH, AH!
EI! VENHAM VER!
A TURMA VAI ADORAR VER ISSO!

HÃ? VOCÊ TÁ ME IMITANDO?
QUER PARAR DE ME IMITAR?
SÃO IGUAIZINHOS!
É MUITO ENGRAÇADO!
AH! QUE É ISSO...
ELE NÃO É UM ÓTIMO ATOR?
VENHAM CONHECER MEU AMIGO! TARZAN, URRE COMO UM LEÃO!
GLUP!
GRRRRAAAAUUUURRR!
UUH! AAH! UH!

?
?
CRÁÁÁ!
CRÁÁÁ!
QUE TAL IMITAR OUTRA COISA?
CLARO! VOU FAZER UM TROVÃO!
CABRUUUM!
QUEREM PEDIR OUTRAS IMITAÇÕES?
UM HIPOPÓTAMO!
UMA COBRA!
UMA ARANHA!
UM MORCEGO!

CHEGA!
TEMOS MUITO O QUE FAZER! MEXAM-SE!
TEMOS MUITO O QUE F...
O TARZAN NÃO DEVIA IMITAR OS OUTROS!
AH! NÃO SEJA CHATO!
ISSO NÃO TEM NADA DE MAIS! É SÓ UMA BRINCADEIRINHA INOFENSIVA!

AH, É?! ENTÃO VAMOS VER O TARZAN IMITANDO VOCÊ!
HÃ... VOCÊ NÃO VAI ATENDER A ESSE PEDIDO, NÉ?
TÁ A FIM DE BRIGAR? EU DESAFIO VOCÊ, MENINO SEM PÊLOS!
AH, AH, AH, AH!
DEBOCHAR DOS OUTROS NÃO TÁ COM NADA, SABIA?
NÃO TÁ COM NADA, SABIA?
O SHOW TERMINOU!
O SHOW TERMINOU, PESS... AAARGH!
O QUE O TARZAN TÁ IMITANDO AGORA?
UM SUJEITO QUE SABE A HORA DE PARAR... ENQUANTO AINDA TEM CABEÇA!
FIM

PASSATEMPO

Fique de olho

Ilustração ▸ SANDER

Quais as peças que se encaixam no escudo encontrado pelo arqueólogo?

Resposta na página 42.

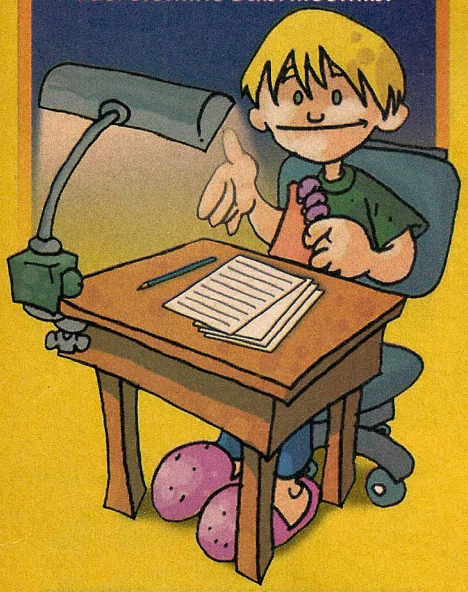
Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

Ligue para:
59TZ
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

O que o jogador de vôlei foi fazer no banco?
Um saque.
André Luís Lima Bezerra
Salvador – BA

Dois índios estavam em uma canoa e perderam o remo. Qual é o nome do filme?
Procurando Remo.
Thalita M. Silvieri, 10 anos
Por e-mail

O que a gente responde ao professor, mas na verdade queria ganhar do pai?
Presente.
João Pedro Airoli
Sorocaba – SP

Um homem liga para o aeroporto:
– Moça, você pode me dizer quanto tempo leva daqui para São Paulo?
– Só um minutinho...
– Nossa, como é rápido esse vôo!
Leonardo Feri Amboni
Fortaleza – CE

O que várias chaves estavam fazendo reunidas?
Molho.
Manuela M. Preussler, 10 anos
Guarulhos – SP

Qual é a semelhança entre a azeitona, a cereja e o pêssego?
O caroço.
Mariana Solves de Lima
Curitiba – PR

Se as vacas voassem, para onde elas iriam?
Para a Via Láctea.
Fernanda Maia Silvalli
Belo Horizonte – MG

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

RECREIO

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Noêmia Lopes
Editora de Arte: Elaine Ianicelli
Designers: Andrea Naliato e Rogério Maroja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram Nesta Edição: Anderson Faria e Fabio Bertolozzi (arte), Nelson Alves Jr. (texto) e Eduardo Perácio (revisão)

www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Gonçalves **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, João Eduardo Dias, Larissa Ceravolo, Luiz Carlos Rossi, Luis Fernando Lopes, Rogério Ponce de Leon (RJ), Vera Robles Reis **Gerente de Classificados:** Marco Bulara **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Assistente de Marketing:** Eduardo Dias **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 **Publicidade São Paulo** www.publiabril.com.br **Classificados** tel. 0800-7012066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Central-SP** tel. (11) 3037-6564 **Bauru** Gnottos Mídia Representações Comerciais, tel. (14) 3227-0578, e-mail: gnottos@uol.com.br **Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 **Blumenau** M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 3315-7554/55/56/57, fax (61) 3315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 3426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 3321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., tels (65) 9235-7446/9602-3419, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 3250-8000/8030/8040/8050/8080, fax (41) 3252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 3234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: interacao@brturbo.com **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 3264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-5158, fax (62) 215-9007, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidiajoinvillle@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 3233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br ; Multimeios Representações Comerciais, tel.(51) 3328-1271, e-mail: multimeios repco@uol.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, tel.(71) 3341-4992/1765/9824/9827, fax: (71) 3341-4996, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** tel. ZMR - Zambra Marketing Representações, tel. (27) 3315-6952, e-mail: samuelzambrano@intervip.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Canal e Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Bizz, Capricho, Flashback, Mundo Estranho, Superinteressante, Supersurf **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Titi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 288, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

PASSATEMPO

ENIGMA

Ilustração › ALEXANDER

Para quem o macaco tem de entregar a carta?

Resposta na página 42.

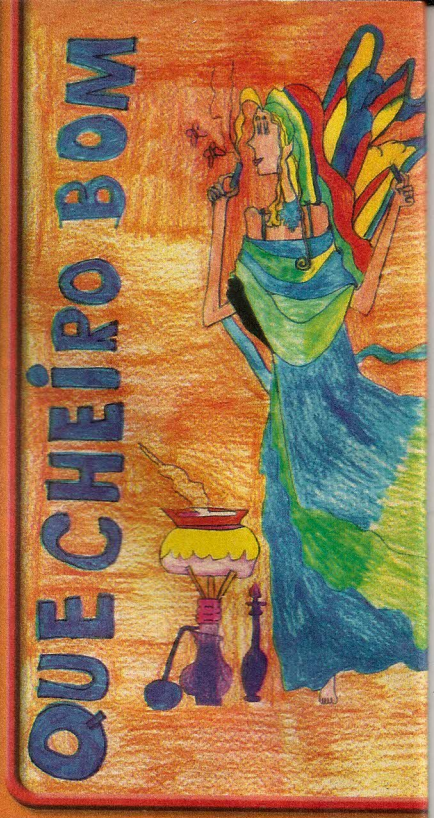
CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

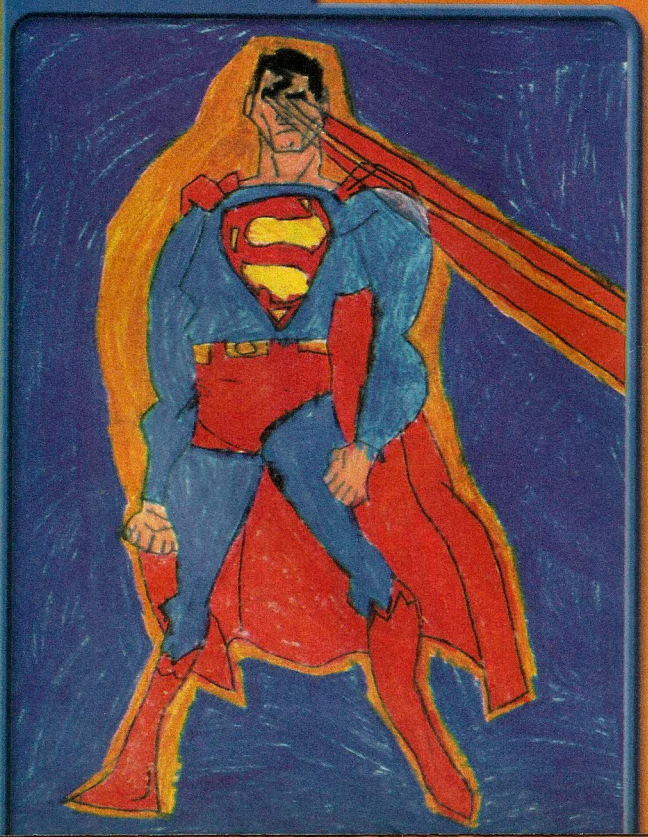
Este é o Lucas Matias da Palma.
SÃO CAETANO DO SUL – SP



Será que poderiam falar mais vezes sobre a Hello Kitty?
MARCELA CARVALHO SILVA
BRASÍLIA – DF

Olá, pessoal! Eu acho a revista RECREIO superlegal, muito divertida. Ela me ensinou a fazer arte, me fez entender o espaço sideral, as reações da pele e muito mais.
LUCAS LIMA SILVA
LEME – SP

Quem desenhou o Super-Homem foi o Gabriel Marques de Almeida.
RIO DE JANEIRO – RJ



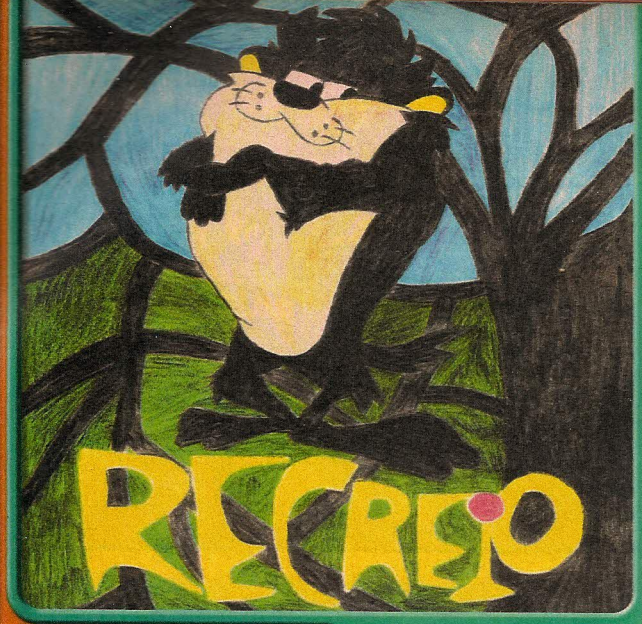
Nova mensagem
Enviar
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Olá, turma! Sugiro matérias sobre o corpo humano e a coleta seletiva de lixo.
Matheus Cavalcanti, 9 anos
RIO DE JANEIRO – RJ

Oi! Gostaria que fizessem uma reportagem sobre mitologia grega.
Leon Neves Rogatto

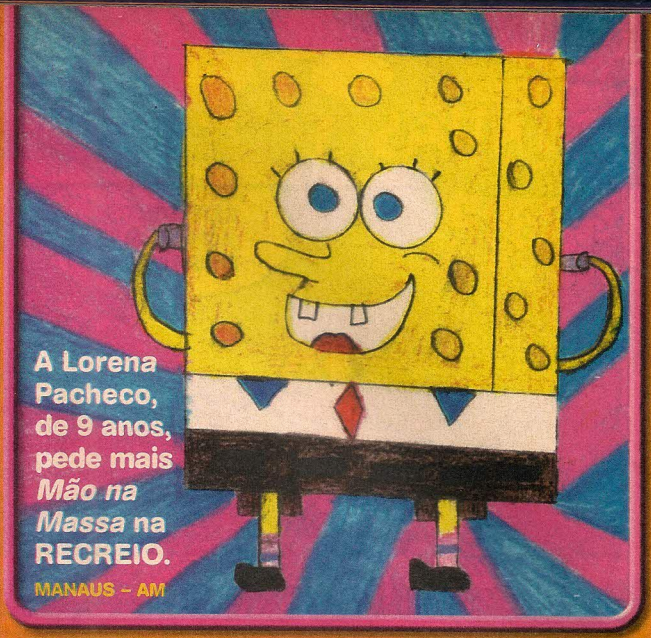
Pessoal, eu queria ler sobre gorilas na seção *Bichos*, ok?
Pedro Felipe Marques Lourenço

O Victor Hugo Melo, de 12 anos, adora conferir dicas de games.
BETIM – MG



A Paula Tatiana P. de Castro adorou ler sobre perfumes.
CAUCAIA – CE

O Andrey M. Martins gosta de saber das novidades do cinema.
SÃO JOÃO DE MERITI – RJ



A Lorena Pacheco, de 9 anos, pede mais *Mão na Massa* na RECREIO.
MANAUS – AM

O Sonic foi feito pelo Pedro José Duarte Borges, de 11 anos.
RIO DE JANEIRO – RJ

E aí, galera?! Sou colecionador da RECREIO e gostaria de ler sobre golfinhos na seção *Bichos* e também saber mais sobre a profissão de nutricionista.
TIAGO MONTEZUMA
FORTALEZA – CE

O Carlos Augusto d'Almeida Barros está curtindo colecionar os MAXROBITS.
JOÃO PESSOA – PB

Este é o desenho da Walkíria de Oliveira.
FORTALEZA – CE

tirinhas!

Anabel

© Lancast

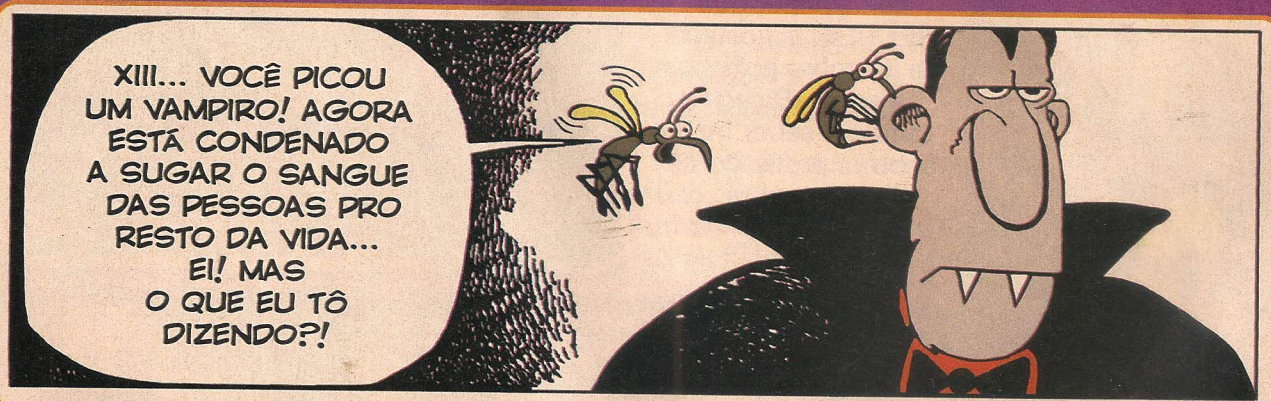
por Lancast

Animatiras

© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Mamãe Ganso



© 2005 United Features Synd./Interc. Press

por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 37

Página 39

O Agenor é a zebra.

Existe um passaporte
para o mundo da diversão:
seu guarda-roupas.
viagem
encantado
Uma coleção além da imaginação.
brandili
CRIANÇA TODO DIA
www.brandili.com.br

Clubinho Sadia e Lequetreque apresentam

COMER É UMA AVENTURA GOSTOSA

O ÚNICO PLANETA DO SISTEMA SOLAR QUE PODE SER HABITADO PELO HOMEM É A TERRA. NOS OUTROS FAZ MUITO FRIO. É POR ISSO QUE NOSSO CLUBINHO É AQUI.

EMPANADOS NUGGETS

SALSICHAS

MINI PIZZAS

HAMBÚRGUER

MORTADELA DE FRANGO

CLUBINHO Sadia

PUBLICIS BRASIL